

# **PENGEMBANGAN MEDIA *E-SCRAPBOOK* UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK WIDYA SANTHI**

Oleh

**I Gusti Ayu Yulia Rahmawati, NIM 1711061013**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

## **ABSTRAK**

Kurangnya media pembelajaran berupa media elektronik yang dapat menawarkan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengkreasi pada piranti *handphone* dan anak masih berpatokan pada hasil karya guru dan temannya. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan rancang bangun media *e-scrapbook* dan mendeskripsikan hasil validasi media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini, menurut *review* ahli, dan uji coba perorangan. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kuesioner. Teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil validasi media *e-scrapbook* dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 90,9% termasuk kategori sangat layak. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh 95,23% termasuk kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk atau media *e-scrapbook* untuk melaksanakan kegiatan mengkreasi yang dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini dan pemanfaatan media *e-scrapbook* ini dapat digunakan pada setiap tema dan subtema yang sedang berlangsung dalam proses pembelajaran dengan memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengkreasi serta menghasilkan lebih dari satu karya.

**Kata kunci :** media pembelajaran, media *e-scrapbook*, kreativitas

## **ABSTRACT**

*The lack of learning media in the form of electronic media that can offer opportunities for early childhood to be creative on mobile devices and children are still based on the work of teachers and friends. The purpose of this study is to describe the design of e-scrapbook media and describe the validation results of e-scrapbook media to stimulate early childhood creativity, according to expert reviews, and individual trials. The research model used is the ADDIE model. Data collection methods used are observation, interviews, questionnaires. The data analysis technique of this research is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of e-scrapbook media validation from learning content experts, learning design experts, and learning media experts obtained an average score of 90.9% including the very feasible category. The results of the individual trial obtained 95.23% including the eligible category. So it can be concluded that this media is suitable to be used to stimulate the creativity of early childhood. The implication of this research is to produce an e-scrapbook product or media to carry out creative activities that can stimulate early childhood creativity and the use of this e-scrapbook media can be used in every theme and sub-theme that is ongoing in the learning process by providing many opportunities for children to create and produce more than one work.*

*Keywords: learning media, e-scrapbook media, creativity*

